



Ministero dell'Istruzione e del Merito
Unità di missione per il Piano nazionale di ripresa e resilienza



Finanziato
dall'Unione europea
NextGenerationEU

FUTURA
PNRR ISTRUZIONE

LA SCUOLA
PER L'ITALIA DI DOMANI



Italiadomani
PIANO NAZIONALE DI RIPRESA E RESILIENZA

Informazioni avviso/decreto

Titolo avviso/decreto

Piano Scuola 4.0 - Ambienti di apprendimento innovativi nei CPIA

Codice avviso/decreto

M4C1I3.2-2024-1182

Descrizione avviso/decreto

Con decreto del Ministro dell'istruzione 11 agosto 2022, n. 222, all'articolo 1, sono state destinate specifiche risorse per il finanziamento di Ambienti di apprendimento innovativi nei Centri provinciali per l'istruzione degli adulti (CPIA) nell'ambito dei "progetti in essere" della linea di investimento 3.2 "Scuola 4.0: scuole innovative, cablaggio, nuovi ambienti di apprendimento e laboratori" di cui alla Missione 4, Componente 1, del PNRR. Tali risorse sono state, pertanto, ripartite con specifico decreto del Direttore generale e coordinatore dell'Unità di missione del Piano nazionale di ripresa e resilienza 17 gennaio 2024, n. 2, riservando il 40% ai CPIA delle regioni del Mezzogiorno e il 60% alle regioni del centro-nord. Le Istruzioni operative prot. n. 12772 del 26 gennaio 2024 hanno definito le modalità di attuazione della misura.

Linea di investimento

M4C1I3.2 - Scuole 4.0: scuole innovative e laboratori

Dati del proponente

Denominazione scuola/ITS

CPIA BAT "GINO STRADA"

Codice meccanografico scuola/Codice ITS

BAMM301007

Città

ANDRIA

Provincia

BARLETTA-ANDRIA-TRANI

Legale Rappresentante

Nome

PAOLO

Cognome

FARINA

Codice fiscale

FRNPLA67M11G187L

Email

bamm301007@istruzione.it

Telefono

0883246540

Referente del progetto

Nome

Mariangela

Cognome

Di Schiena

Codice Fiscale

DSCMNG73S70A669U

Email

bamm301007@istruzione.it

Telefono

0883246543

Informazioni progetto

Codice CUP

C84D24000410006

Codice progetto

M4C1I3.2-2024-1182-P-42202

Titolo progetto

"Strada" per l'innovazione

Descrizione progetto

L'obiettivo principale del progetto è accrescere le dotazioni tecnologiche della nostra Scuola, creando o implementando ambienti di apprendimento innovativi nelle diverse sedi dell'Istituto. Obiettivi principali degli ambienti: le nuove classi/ambienti, oltre ad avere uno schermo digitale, dovranno possedere dispositivi per la fruizione delle lezioni anche in videoconferenza e dispositivi digitali individuali o di gruppo (tablet, notebook etc.), oltre a strumenti per una didattica digitale innovativa. In linea con il PTOF di istituto, puntiamo all'alfabetizzazione digitale dei nostri corsisti e del nostro personale scolastico, alla padronanza della lingua italiana, all'esperienza pratica interattiva delle lingue straniere e in particolare della lingua inglese, alla scrittura e alla lettura attraverso l'ausilio di tecnologie digitali e lo studio delle STEM, per favorire l'acquisizione anche delle competenze digitali in coerenza con il più recente quadro di riferimento europeo DigComp 2.2 e DigCompEdu. Il gruppo di progettazione individuato sarà chiamato a monitorare costantemente il progetto e la sua attuazione.

Data inizio progetto prevista

15/03/2024

Data fine progetto prevista

30/06/2025

Dettaglio intervento: Realizzazione di ambienti di apprendimento innovativi

Intervento:

M4C1I3.2-2024-1182-1282 - Realizzazione di ambienti di apprendimento innovativi

Descrizione:

I centri provinciali per l'istruzione degli adulti procedono a redigere il progetto di trasformazione delle aule in ambienti di apprendimento innovativi in coerenza con il target.

Indicazioni generali

La sezione descrive il quadro operativo complessivo dell'intervento con particolare riferimento al numero e alla tipologia degli ambienti di apprendimento per discenti adulti che si intende realizzare, Vengono richieste: la descrizione degli ambienti di apprendimento innovativi, le relative dotazioni tecnologiche che saranno acquistate, le innovazioni organizzative, didattiche, curriculari e metodologiche che saranno intraprese a seguito della trasformazione degli ambienti, le caratteristiche di inclusività delle tecnologie utilizzate, le modalità organizzative del gruppo di progettazione e le misure di accompagnamento che saranno promosse per un efficace utilizzo degli ambienti realizzati. I campi sono tutti obbligatori; in caso di necessità devono essere compilati indicando il valore "0" (zero) oppure "Nessuno/Nessuna" esprimendone l'esito negativo.

1. Analisi preliminare e ricognizione degli spazi e delle dotazioni esistenti

Ricognizione degli spazi di apprendimento esistenti, degli arredi, delle attrezzature e dei dispositivi già in possesso del Centro che saranno integrati nei nuovi ambienti, con particolare riferimento agli eventuali dispositivi già acquisiti con le risorse di progetti in essere del PNRR.

Alcune sedi associate godono di una dotazione tecnologica maggiore di altre, anche in virtù del numero di utenti effettivamente iscritti. I dispositivi già in possesso del Centro sono: schermi interattivi, LIM, notebook, tablet. Nella sede principale di Andria è presente uno spazio di apprendimento innovativo già dotato di arredi, dove vengono effettuate attività legate all'area STEAM: un laboratorio mobile science bus, device stampa 3D, drone, kit di coding e robotica educativa, oltre a dei Kit sperimentali per le energie rinnovabili. La sede di Spinazzola beneficia di altri fondi pubblici, con i quali sono in corso di acquisizione diverse strumentazioni, tra cui stampante 3D, notebook, tablet, monitor interattivi, cuffie, arredi innovativi, macchine per laboratorio di meccanica. Alcune sedi possiedono già carrelli di ricarica.

2. Progetto e ambienti che si intendono realizzare

Descrizione generale degli ambienti di apprendimento innovativi che si intende allestire ad uso dei CPIA e delle finalità didattiche connesse con la loro realizzazione

Gli spazi innovativi che si intendono realizzare saranno caratterizzati, in armonia con la natura del CPIA e dell'Istruzione degli Adulti, da flessibilità, adattabilità, multifunzionalità, accesso alle tecnologie, alle risorse educative aperte, al cloud, all'apprendimento attivo e collaborativo, alla creatività e all'utilizzo di molteplici metodologie didattiche innovative. L'idea è realizzare: - in ciascuna sede del CPIA BAT, laboratori mobili dotati di notebook forniti di software per la realizzazione di corsi di informatica e di attività di apprendimento in cooperative learning per varie discipline e argomenti, integrati con mouse ottici, cuffie omnidirezionali, carrelli di ricarica elettrificati, monitor interattivi e stampanti multifunzione; si punta a dotare anche le sedi carcerarie di monitor interattivi, in linea con le esigenze e gli obblighi dell'amministrazione penitenziaria; - 1 ambiente di apprendimento dotato di visori con software di simulazione 3D; - 1 ambiente dotato di strumentazione mobile per imparare a gestire dirette streaming, per studenti e personale scolastico, e attività affini da integrare nelle metodologie didattiche. Gli strumenti digitali rappresentano una risorsa strategica e un'occasione per conoscere la realtà sociale, integrando diverse metodologie. I laboratori informatici diventano ambienti di apprendimento che sostengono l'autodeterminazione degli alunni, la loro capacità di attivarsi, di cercare o inventare soluzioni e di fare proposte all'interno di un confronto costruttivo. La nuova dotazione tecnologica diffusa integra quella già esistente in modo che gli alunni possano utilizzare al meglio tutti i dispositivi. Migliora anche l'accesso a software e piattaforme per la creazione di contenuti digitali. Questi ambienti partecipati, uniti a metodi e strategie attive incentrate sulla cooperazione, favoriscono l'inclusione scolastica, uno degli obiettivi primari del sistema di istruzione italiano. Tali spazi si delineano come ecosistemi di apprendimento che rafforzano l'interazione studenti-docenti-contenuti-risorse interne ed esterne.

Tipologia, numero e descrizione degli ambienti che saranno realizzati (il totale del numero degli ambienti deve essere almeno pari al valore target assegnato; inserire una riga per ciascun ambiente previsto; nel caso di ambienti con le stesse caratteristiche, indicare il numero complessivo previsto)

Denominazione ambiente (max 200 car.)	Numero	Dotazioni digitali (max 200 car.)	Arredi (max 200 car.)	Finalità didattiche (max 200 car.)
MULTIMEDIA LAB	5	laboratori mobili dotati di notebook forniti di software, mouse ottici, cuffie omnidirezionali, carrelli di ricarica elettrificati, monitor interattivi e stampanti multifunzione	arredi modulari innovativi	Favorire l'innalzamento dei livelli di istruzione della popolazione adulta, italiana e straniera, nella prospettiva del conseguimento di un titolo di studio, per agevolarne una migliore occupabilità.

Denominazione ambiente (max 200 car.)	Numero	Dotazioni digitali (max 200 car.)	Arredi (max 200 car.)	Finalità didattiche (max 200 car.)
3D VISUAL LAB	1	1 ambiente di apprendimento dotato di visori con software di simulazione 3D	arredi modulari innovativi	Favorire l'innalzamento dei livelli di competenze della popolazione adulta, italiana e straniera, attraverso occasioni esperienziali immersive
STREAMING LAB	1	1 ambiente dotato di strumentazione mobile per imparare a gestire dirette streaming	arredi modulari innovativi	Favorire l'innalzamento dei livelli di competenze di studenti e personale per la creazione e condivisione di contenuti digitali non solo didattici ma anche creativi e ricreativi

Innovazioni organizzative, didattiche, curricolari e metodologiche che saranno intraprese a seguito della trasformazione degli ambienti

Gli ambienti sono caratterizzati da mobilità e flessibilità, con possibilità di cambiare la configurazione sulla base delle attività disciplinari e delle metodologie didattiche adottate da ciascun docente. Gli studenti si muovono all'interno degli ambienti dedicati, trovandosi di ora in ora in ambienti di apprendimento nuovi, che faciliteranno il rinnovarsi della concentrazione. Le nuove tecnologie acquisite permetteranno di promuovere e sviluppare la didattica esperienziale e attività cooperative e collaborative, in cui gli studenti potranno progettare in modo attivo, per potenziare le abilità di problem posing e problem solving. Aumenteranno le competenze digitali della popolazione scolastica, consentendo l'accesso attivo e consapevole alle risorse digitali per farne uso in modo consapevole, sicuro e critico. La produzione di contenuti digitali che metteremo in atto comporta un bagaglio di competenze e strumenti molto articolato e complesso e richiede competenze adeguate, ben oltre il semplice utilizzo di applicazioni specifiche; occorrono competenze tecnologiche e operative, logiche, computazionali, argomentative, semantiche e interpretative. L'aspirazione è quella di trasformare i nostri studenti da consumatori a coproduttori di contenuti e architetture digitali. Una delle sfide formative che abbiamo davanti è infine relativa allo sviluppo delle capacità necessarie per reperire, comprendere, descrivere, utilizzare, produrre informazione complessa e strutturata, sia nell'ambito scientifico e tecnologico sia in quello umanistico, artistico e sociale. Promoveremo l'interconnettività delle aule con altri spazi di apprendimento e l'inclusività, intesa come accessibilità per tutti. I laboratori informatici permetteranno l'attivazione di corsi d'informatica e di lingua straniera, di base e avanzati, e corsi di potenziamento delle STEAM (Percorsi Di Garanzia delle Competenze) in ogni sede.

Descrizione dell'impatto che sarà prodotto dal progetto in riferimento alle componenti qualificanti l'inclusività, le pari opportunità e il superamento dei divari di genere.

Gli ambienti che si intendono realizzare sono volti a supportare la personalizzazione avanzata dell'esperienza di apprendimento. Le tecnologie prescelte per gli ambienti sono pensate per supportare, sia in aula sia fuori, l'apprendimento esperienziale, e per creare esperienze di didattica ibrida, includendo nell'accesso alle lezioni e ai materiali anche gli studenti che non potranno essere in classe e che si avvarranno della Fruizione a Distanza (FAD). Con l'implementazione e la diversificazione delle attività, sarà possibile stimolare lo sviluppo delle intelligenze multiple, permettendo all'alunno di apprendere mettendo in campo le sue risorse e punti di forza, coinvolgendolo pienamente. Si creerà così un clima-classe inclusivo, favorevole all'apprendimento, dove le differenze diventano una risorsa, un vantaggio per gli altri e non un limite. Per ogni singolo alunno, la didattica laboratoriale attiva i processi di esplorazione e scoperta, l'accettazione dell'errore come stimolo a rimettersi in gioco e rivedere il proprio percorso di apprendimento; valorizza le esperienze e le conoscenze spingendolo a condividerle in modo collaborativo. La progettazione degli ambienti è pensata per garantire esperienze di apprendimento personalizzabili, con feedback puntuali e adattati alle esigenze di ognuno. Andremo anche a promuovere attività per la prevenzione del divario di genere con periodici momenti di confronto tra classi aperte, con robotica e STEM, che si sono rivelate ottime premesse per consolidare consapevolezza e riuscita delle ragazze nelle materie scientifiche.

Composizione del gruppo di progettazione

- Dirigente scolastico
- Direttore dei servizi generali ed amministrativi
- Animatore digitale
- Studenti
- Docenti
- Funzioni strumentali o collaboratori del Dirigente
- Personale ATA
- Altro-Specificare

team digitale

Descrizione delle modalità organizzative del gruppo di progettazione

Il gruppo di progettazione individuato sarà chiamato alla redazione del progetto esecutivo (riconfigurazione degli spazi fisici, capitolato tecnico delle forniture, ecc.), monitoraggio costante del progetto, della sua attuazione e del raggiungimento degli obiettivi e target; gli incontri del gruppo, in presenza e/o in remoto, potranno essere calendarizzati in modo da effettuare verifiche periodiche sul buon andamento delle attività. Verranno utilizzati i finanziamenti di cui al D.M. 65 e al D.M.66 per l'attuazione e il buon risultato del presente progetto.

Misure di accompagnamento previste dal CPIA per un efficace utilizzo degli ambienti realizzati

- Formazione del personale
- Mentoring/Tutoring tra pari
- Comunità di pratiche interne
- Scambi di pratiche a livello nazionale e/o internazionale
- Altro-Specificare

Indicatori

INDICATORI: compilare il valore annuale programmato di adulti e docenti che effettuano il primo accesso ai servizi digitali realizzati o attivati negli ambienti innovativi. **TARGET:** precompilato dal sistema.

Codice	Descrizione	Tipo indicatore	Unità di misura	Valore programmato
C7	UTENTI DI SERVIZI, PRODOTTI E PROCESSI DIGITALI PUBBLICI NUOVI E AGGIORNATI	C - COMUNE	Utenti per anno	120

Target

Target da raggiungere e rendicontare da parte del soggetto attuatore entro il trimestre e l'anno di scadenza indicato

Nome Target	Unità di misura	Valore target	Trimestre di scadenza	Anno di scadenza
Le classi si trasformano in ambienti di apprendimento innovativi grazie alla Scuola 4.0	Numero	7	T4	2025

Piano finanziario

Voce	Percentuale minima	Percentuale massima	Percentuale fissa	Importo
Spese per acquisto di dotazioni digitali (attrezzature, contenuti digitali, app e software, etc.)	60%			66.857,15 €
Eventuali spese per acquisto di arredi innovativi		20%		22.285,72 €
Eventuali spese per piccoli interventi di carattere edilizio strettamente funzionali all'intervento		10%		11.142,86 €
Spese di progettazione e tecnico-operative (compresi i costi di collaudo e le spese per gli obblighi di pubblicità)		10%		11.142,85 €
IMPORTO TOTALE RICHIESTO PER IL PROGETTO			111.428,58 €	

Dati sull'inoltro

Dichiarazioni

- Il Dirigente scolastico, in qualità di legale rappresentante del soggetto attuatore, dichiara di obbligarsi ad assicurare il rispetto di tutte le disposizioni previste dalla normativa comunitaria e nazionale, con particolare riferimento a quanto previsto dal regolamento (UE) 2021/241 e dal decreto-legge 31 maggio 2021, n. 77, convertito, con modificazioni, dalla legge 29 luglio 2021, n. 108, dalle disposizioni dell'Unità di missione del PNRR presso il Ministero dell'istruzione e del Ministero dell'economia e delle finanze, nonché l'adozione di misure adeguate volte a rispettare il principio di sana gestione finanziaria secondo quanto disciplinato nel regolamento finanziario (UE, Euratom) 2018/1046 e nell'articolo 22 del regolamento (UE) 2021/241, in particolare in materia di prevenzione dei conflitti di interessi, delle frodi, della corruzione e di recupero e restituzione dei fondi indebitamente assegnati.
- Il legale rappresentante del soggetto attuatore del progetto in calce, finanziato a valere sulle risorse del Piano nazionale di ripresa e resilienza - Next Generation EU, dichiara di custodire tutti i documenti giustificativi relativi alle spese sostenute presso l'istituzione scolastica e di averli collazionati al conto consuntivo del relativo esercizio finanziario, nonché di conservare la documentazione progettuale in fascicoli informatici, per assicurare la completa tracciabilità delle operazioni - nel rispetto di quanto previsto all'art. 9, comma 4, del decreto-legge 31 maggio 2021, n. 77, convertito, con modificazioni, dalla legge 29 luglio 2021, n. 108, a disposizione per i controlli da parte del Ministero dell'istruzione - Unità di missione del PNRR, del Servizio centrale per il PNRR, dell'Unità di Audit, della Commissione europea, dell'OLAF, della Corte dei Conti europea (ECA), della Procura europea (EPPO) e delle competenti Autorità giudiziarie nazionali, autorizzando la Commissione, l'OLAF, la Corte dei conti e l'EPPO a esercitare i diritti di cui all'articolo 129, paragrafo 1, del regolamento finanziario.
- Il Dirigente scolastico, in qualità di legale rappresentante del soggetto attuatore del progetto in calce, finanziato a valere sulle risorse del Piano nazionale di ripresa e resilienza - Next Generation EU, dichiara che per gli stessi lavori, beni e servizi acquistati con le risorse concesse dal PNRR nell'ambito della linea di investimento relativa al presente progetto e per ogni altra spesa documentata e inserita nel presente rendiconto non sono stati utilizzati altri fondi propri, regionali, nazionali e/o europei.
- Il dirigente scolastico dichiara di obbligarsi a garantire il raggiungimento di milestone e target della linea di investimento oggetto di finanziamento, così come indicati nel progetto, nonché il principio DNSH, le condizionalità della linea di investimento, il divieto di "doppio finanziamento", l'assenza di conflitti di interesse e tutti gli obblighi e adempimenti derivanti dall'applicazione dei regolamenti dell'Unione europea, delle norme nazionali sul PNRR, delle circolari del Ministero dell'Economia e delle Finanze, delle disposizioni attuative del Ministero dell'istruzione e del merito.
- Il Dirigente scolastico dichiara di impegnarsi a custodire tutti i documenti giustificativi relativi alle spese sostenute presso l'istituzione scolastica, nonché di conservare la documentazione progettuale in fascicoli informatici, per assicurare la completa tracciabilità delle operazioni - nel rispetto di quanto previsto all'art. 9, comma 4, del decreto-legge 31 maggio 2021, n. 77, convertito, con modificazioni, dalla legge 29 luglio 2021, n. 108, a disposizione per i controlli da parte del Ministero dell'istruzione - Unità di missione del PNRR, del Servizio centrale per il PNRR, dell'Unità di Audit, della Commissione europea, dell'OLAF, della Corte dei Conti europea (ECA), della Procura europea (EPPO) e delle competenti Autorità giudiziarie.

Data

14/03/2024

IL LEGALE RAPPRESENTANTE

Firma digitale del Legale rappresentante.